

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan agama siswa. Dalam pendidikan, hasil yang baik menjadi tujuan utama, namun untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses yang dapat menunjang serta memenuhi kebutuhan peserta didik. Untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka guru perlu memahami esensi dari pembelajaran itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran yang memperhatikan perkembangan kognitif siswa akan mendorong keberhasilan dalam pembelajaran. Selain itu, Di era sekarang ini dimana kemajuan teknologi semakin pesat menuntut para guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif tentunya dengan diimbangi penggunaan media ajar yang tepat sehingga dapat mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. (Ahmad, 2017).

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa salah satunya disebabkan karena penggunaan metode atau model pembelajaran yang kurang tepat, dan rendahnya kemampuan berpikir dan pemahaman konsep para siswa. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa juga dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Disisi lain, proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode konvensional. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang diciptakan guru. Guru yang mampu memfasilitasi siswa serta mampu memberikan proses pembelajaran yang menarik dan secara tidak langsung akan memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa untuk lebih aktif memperhatikan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat membuat siswa sebagai subyek belajar yang melakukan aktivitas belajar.

Berhasilnya proses pembelajaran Pendidikan Islam tidak akan terlepas dari kesiapan pendidik memodifikasi model pembelajaran yang mempunyai tujuan pada meningkatnya keterlibatan yang sering peserta didik secara baik dan efektif dalam

proses belajar. Pengembangan model pembelajaran tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dalam belajar secara efektif dan interaktif juga menyenangkan sehingga peserta didik meraih prestasi belajar yang optimal (Aunurrahman, 2009).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Islam Nurul Ishaq menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan teks, sehingga pembelajaran berjalan satu arah dan kurang memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa. Sebagian besar siswa tampak pasif, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau berdiskusi. Disamping itu didalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah, terlihat dari nilai ulangan harian kelas VII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya menunjukkan bahwa 70% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa salah satunya disebabkan karena penggunaan metode atau model pembelajaran yang kurang tepat, dan juga dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran.

Disisi lain, sekolah sebenarnya telah memiliki sarana teknologi, tetapi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas dan belum digunakan secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang lebih adaptif dengan praktik pengajaran yang masih konvensional. Masalah ini menjadi urgensi tersendiri karena apabila tidak ditangani, siswa akan terus kesulitan memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara mendalam dan hasil belajar kognitifnya cenderung stagnan.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab masalah tersebut adalah pemilihan model atau metode pembelajaran yang tepat yang dilakukan oleh guru, karena ketepatan dalam memilih model atau metode pembelajaran itu akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Model *Differentiated Instruction*, yaitu pendekatan pedagogis yang bertujuan untuk memaksimalkan pertumbuhan setiap

siswa dengan menyesuaikan pembelajaran terhadap kebutuhan individual mereka. Menurut Katka menjelaskan bahwa model *differentiated instruction* didefinisikan sebagai perencanaan dan penyampaian instruksi yang mempertimbangkan kesiapan, kebutuhan belajar, serta minat siswa. Prinsip dasar pembelajaran *differentiated instruction* adalah setiap siswa memiliki cara belajar yang unik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif bila disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Sebagai sebuah model pembelajaran, *differentiated instruction* memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan dari model *differentiated instruction pertama* untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif bagi semua siswa, *kedua* untuk mengatasi keberagaman dalam budaya, bahasa, minat, kecepatan belajar, dan gaya belajar. Model *differentiated instruction* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Disamping itu beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan performa akademik, termasuk dalam mata pelajaran keagamaan (Muhammad Irhamuddin dkk, 2025).

Selanjutnya, penggunaan media puzzle digital sebagai sarana pembelajaran interaktif juga semakin banyak digunakan karena mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, serta membantu siswa memahami konsep secara visual dan menyenangkan. Namun, penelitian yang menggabungkan *Differentiated Instruction* dengan media puzzle digital dalam konteks pembelajaran masih sangat terbatas. Inilah yang membentuk gap penelitian dan menunjukkan perlunya menguji model pembelajaran *differentiated instruction* secara empiris untuk mengetahui tingkat keefektifitasnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan *Differentiated Instruction* berbantu media puzzle digital menjadi langkah untuk mengatasi rendahnya hasil belajar kognitif siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta memanfaatkan media digital secara optimal di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Differentiated Instruction* Berbantu Media Puzzle Digital untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model *Differrntiated Instruction* Berbantu Media Puzzle Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model *Differrntiated Instruction* Berbantu Media Puzzle Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model *Differentiated Instruction* berbantu media puzzle digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model *Differrntiated Instruction* Berbantu Media Puzzle Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya
2. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan model *Differrntiated Instruction* Berbantu Media Puzzle Digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya
3. Pengaruh penerapan model *Differentiated Instruction* berbantu media puzzle digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Islam Nurul Ishaq Tasikmalaya

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran *Differentiated Instruction* yang dipadukan dengan media puzzle digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Temuan penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi keragaman siswa, serta memberikan dasar empiris baru mengenai efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini membantu menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif sehingga guru dapat merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa. Penggunaan media puzzle digital juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Siswa juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas puzzle digital yang interaktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat dalam bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai strategi peningkatan mutu pendidikan dan pemanfaatan teknologi secara optimal. Hasil penelitian ini dapat menjadi

dasar bagi sekolah untuk memperkuat budaya pembelajaran digital dan pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga dalam menerapkan secara langsung model *Differentiated Instruction* berbantu media digital, sekaligus menjadi dasar pembelajaran dan refleksi untuk mengembangkan penelitian lanjutan yang relevan di masa mendatang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperkuat inovasi praksis pendidikan di lingkungan sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Differentiated Instruction* pertama kali diperkenalkan oleh Carol Ann Tomlinson. Menurut Tomlinson (2000), *Differentiated Instruction* adalah cara berpikir, sebuah filosofi bagaimana menanggapi perbedaan siswa dengan mengadaptasi pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Pada buku yang lain, Tomlinson (Butler dan Lowe, 2008) mengemukakan bahwa *Differentiated Instruction* adalah suatu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi setiap siswa (Defitriani, 2018).

Model pembelajaran *Differentiated Instruction* menawarkan cara untuk mengatasi keberagaman siswa dengan cara memberikan materi, proses, dan produk pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan individu, memfasilitasi perbedaan dalam kecepatan, gaya belajar, dan tingkat kemampuan siswa (Mahanum, 2025).

Pembelajaran *Differentiated Instruction* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai perbedaan peserta didik, baik dalam hal kesiapan belajar, minat, gaya belajar, maupun latar belakang budaya. Pendekatan pembelajaran *Differentiated Instruction* menekankan penyesuaian tiga komponen utama dalam proses pembelajaran, yaitu konten (apa yang diajarkan), proses (bagaimana siswa belajar), dan produk (hasil akhir dari pembelajaran) (Asrul, 2020). Adapun langkah-langkah dalam model *Differentiated Instruction* menurut nurhayati, (2014) sebagai berikut: 1) Identifikasi kebutuhan siswa; 2)

Pengelompokkan siswa; 3) Desain pembelajaran yang fleksibel; 4) Penggunaan teknologi; 5) Penilaian yang beragam. Melalui menerapkan strategi metode pembelajaran *Differentiated Instruction*, guru dapat memberikan perlakuan yang adil namun tidak selalu sama kepada seluruh siswa, karena setiap anak memiliki cara belajar dan kecepatan pemahaman yang berbeda (Muhammad Irhamuddin dkk, 2025).

Model pembelajaran yang inovatif dan kreatif diharapkan dapat mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu dimensi yang terencana dengan memperhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur penunjang dalam implementasi pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa maka diperlukan sarana yang membantu untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dan digunakan secara tepat pada batas tertentu dapat merangsang timbulnya "*dialog internal*" dalam diri siswa yang belajar.

Selain itu, pemilihan media juga harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, konteks pembelajaran, serta ketersediaan sumber daya. Media puzzle digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dirancang dalam bentuk potongan-potongan gambar atau informasi yang dapat disusun kembali untuk membentuk satu kesatuan utuh. Puzzle digital dapat berupa gambar, kata, angka, atau kombinasi dari ketiganya yang memiliki hubungan logis. Media ini biasanya digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep dengan cara menyenangkan dan interaktif. Media puzzle digital memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu menyajikan tantangan, melibatkan aktivitas motorik dan kognitif, serta bersifat interaktif. Puzzle menuntut siswa untuk berpikir logis, mengenali pola, dan membuat hubungan antar informasi. Oleh karena itu, media ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

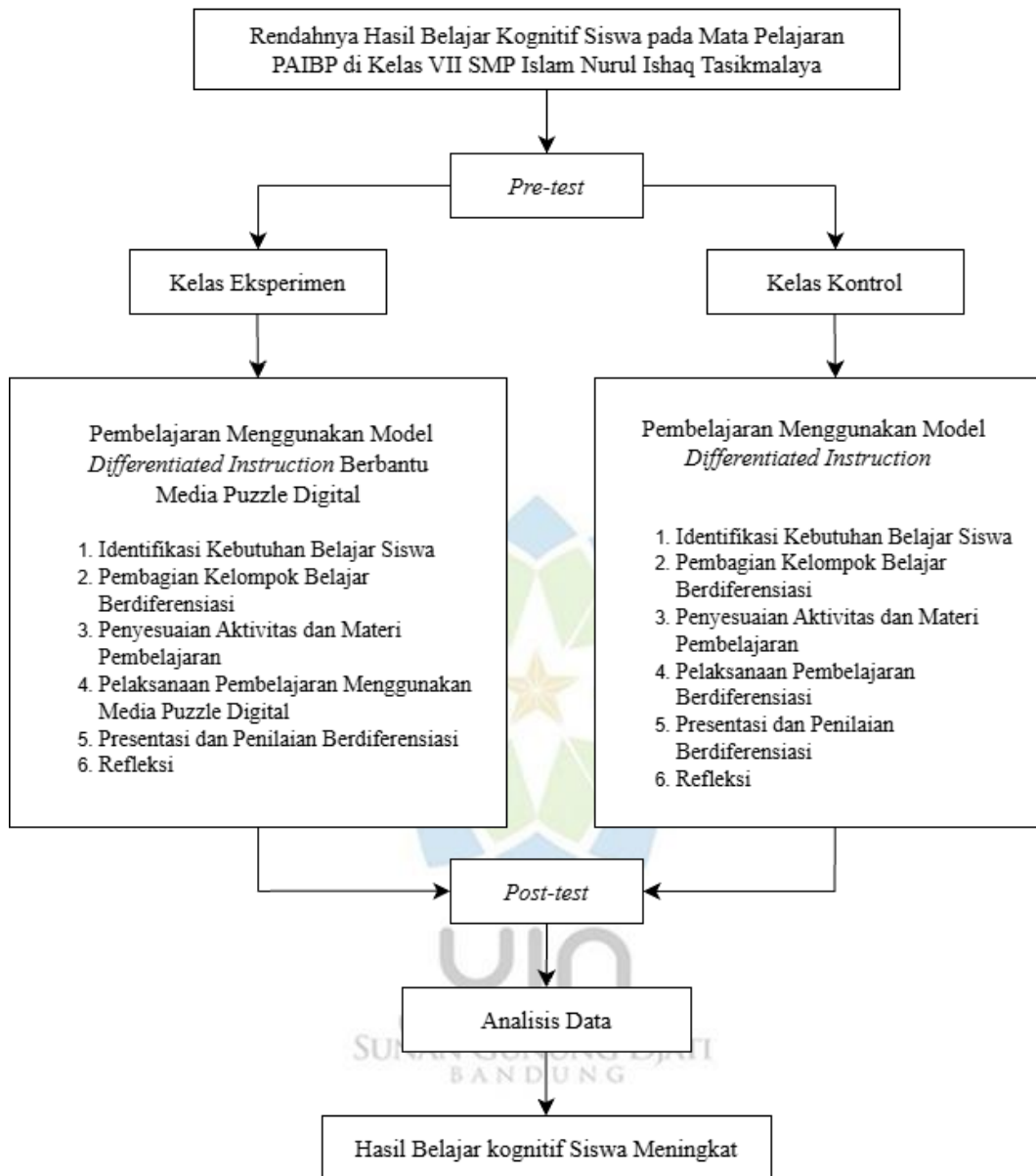
Hasil belajar merupakan bentuk dari tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Bloom dalam (Aulia, R. 2018) hasil belajar merupakan perolehan nilai belajar oleh peserta didik yang mencakup tiga pengetahuan, yaitu intelektual, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh yang mengakibatkan perubahan tingkah laku terhadap yang belajar. Siswa akan

mendapatkan hasil belajar yang tinggi apabila dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar. Guru menerapkan pembelajaran dengan baik, seperti menerapkan model, metode, media, dan evaluasi dalam belajar. Keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut (Sudjana, 2016) bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional.

Dalam praktik Pendidikan di sekolah, guru harus pandai dalam memilih model atau metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa ketepatan dalam memilih model atau metode pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Dengan perkataan lain, penerapan model *Differentiated Instruction* yang didukung oleh media puzzle digital diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif.

Dengan demikian, penerapan model *differentiated instruction* berbantu media puzzle digital diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang adaptif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Secara sistematis, kerangka pemikiran mengenai penelitian diatas dapat digambarkan dalam bentuk gambar dibawah ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan Kerangka pemikiran di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah hipotesis kerja (Alternatif)-Ha. Penerapan model *Differentiated Intruction* berbantu media puzzle digital terdapat peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang merupakan studi yang pernah dilakukan, yang digunakan sebagai rujukan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Fadillatul Ummah dan Asih Fitriana Dewi dari IAIN Metro Lampung yang berjudul *“Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Materi Keanekaragaman Hayati”*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran berdiferensiasi dengan model Problem Based Learning (PBL) terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi keanekaragaman hayati di kelas X MA Ahsanul ‘Ibad Purbolinggo. Berdasarkan hasil observasi pra-survei, ditemukan bahwa pembelajaran konvensional hanya menggunakan buku LKS, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan model Problem Based Learning berhasil secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi sub materi keanekaragaman hayati.
2. Penelitian oleh Nurdewiyanti & Karmana (2025) yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Diferensiasi (Differentiated Instruction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi”* dilakukan ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran diferensiasi (differentiated instruction) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 8 Mataram. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data utamanya adalah tes hasil belajar kognitif. Prosedur PTK dalam penelitian ini mengikuti empat tahapan pada setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data, penerapan model pembelajaran diferensiasi ini terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa adalah 63, dan persentase ketuntasan klasikal baru

mencapai 49%, yang menunjukkan ketuntasan klasikal belum tercapai. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penerapan kembali model tersebut pada Siklus II, terjadi peningkatan yang luar biasa, di mana nilai rata-rata kognitif siswa melonjak menjadi 92, dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 87%. Pencapaian keseluruhan kelas ini melampaui standar ketuntasan dan memperkuat dampak positif dari model pembelajaran diferensiasi.

3. Penelitian oleh Retna Susila dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan tahun 2025 yang berjudul *“Implementasi Metode Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMPN 1 Pecalungan Batang”*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran berdiferensiasi dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX di SMPN 1 Pecalungan Batang, serta mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Mayoritas siswa menunjukkan respon yang baik, merasa lebih termotivasi, aktif, nyaman, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran berdiferensiasi terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX di SMPN 1 Pecalungan Batang.
4. Penelitian oleh Hafizh Anshari yang berjudul *“Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 4 Alalak Kabupaten Barito Kuala”*. Skripsi penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP), serta mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaannya di SMPN

4 Alalak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Alalak Kabupaten Barito Kuala dengan subjek penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam, siswa kelas VII dan IX, guru BK, serta kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti telah dilakukan melalui penyesuaian konten, proses, dan produk pembelajaran berdasarkan gaya belajar, minat, dan kesiapan siswa. Guru menggunakan berbagai metode seperti diskusi kelompok, presentasi, praktik ibadah, media visual, serta asesmen diagnostik untuk memetakan kebutuhan belajar siswa. Evaluasi pembelajaran juga dilakukan secara fleksibel melalui tes tertulis, proyek, praktik, dan presentasi sesuai karakteristik siswa.

5. Penelitian oleh Mutiara Napisya, Yusria, dan Musa dari Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang berjudul *"Implementasi Model Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 08 Merangin"*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 08 Merangin. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan melibatkan guru PAI, kepala sekolah, dan siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya efektivitas implementasi pembelajaran berdiferensiasi berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, kurangnya antusiasme, rendahnya keterlibatan dalam diskusi kelas, serta kecenderungan menunda penyelesaian tugas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang efektif memerlukan pengembangan profesional guru secara berkelanjutan, dukungan

kolaboratif, ketersediaan sarana yang memadai, serta evaluasi yang sistematis agar mampu meningkatkan motivasi belajar intrinsik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara optimal.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Materi Keanekaragaman Hayati	Persamaan penggunaan pembelajaran berdiferensi dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Pembelajaran berdiferensiasi dengan model Problem Based Learning tanpa media digital, sedangkan penelitian ini memadukan Differentiated Instruction dengan media puzzle digital. Perbedaan lainnya terdapat pada mata pelajaran, yaitu Biologi pada jenjang SMA/MA dibandingkan dengan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang SMP.
2.	Penerapan Model Pembelajaran Diferensiasi (<i>Differentiated</i>	Sama-sama meneliti hasil belajar kognitif siswa, serta penggunaan model	Penelitian terdahulu belum memanfaatkan media pembelajaran

	<i>Instruction</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi	Differentiated Instruction. Kedua penelitian sama-sama menempatkan hasil belajar kognitif siswa.	digital, sementara penelitian yang akan dilakukan secara khusus mengintegrasikan media puzzle digital untuk memperkuat proses kognitif siswa.
3.	Implementasi Metode Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX di SMPN 1 Pecalungan Batang	Persamaan penelitian Retna Susila dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan pembelajaran berdiferensiasi (<i>Differentiated Instruction</i>) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. kedua penelitian juga dilaksanakan pada jenjang SMP.	Perbedaan utama terletak pada fokus dan metode penelitian. Penelitian Retna Susila menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada upaya menumbuhkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

4.	Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 4 Alalak Kabupaten Barito Kuala	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus kajian mengenai pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif. sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen untuk mengukur pengaruh penerapan <i>Differentiated Instruction</i> terhadap hasil belajar kognitif siswa menggunakan media puzzle digital.
5.	Implementasi Model Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 08 Merangin	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penerapan model pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP.	Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif quasi

			eksperimen untuk menguji pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, penelitian terdahulu belum menggunakan media digital khusus, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media puzzle digital.
--	--	--	--

